THE RETROGAMERS FOGLIETTO

numero zero/ duemila16

GRATUITE REMINISCENZE VIDEULICHE A CARICO DEL LETTORE

EDITORIALE

Che dire? Non si sentiva la mancanza né delle *fanzine*, né dei videogiochi fuori moda. Oppure no? Appunto, no! Ecccheccavolo. Questo **THE RETROGAMES FOGLIETTO** è una prova a vuoto, un tentativo disperato, una pubblicazione fatta alla cavolo per condividere una passione assolutamente insensata, cioè per il giornalismo spiccio e per quei giochi elettronici che nel bene o nel male hanno segnato un'intera parte della nostra vita, a cavallo tra tre decenni. **THE RETROGAMES FOGLIETTO** non vuole essere il meglio in circolazione (*per quello c'è il Web, baby*), sarà distribuito come capita, quando capita, gratuitamente. Insomma. Ora basta però, iniziamo a divertirci. Perché lo so che nel profondo del profondo non avete mai smesso di amare i vecchi "giochini". Dai, iniziamo e… PRESS START! :)

LA CONSOLE DIMENTICATA

Ci sono "giochini" e console che da noi proprio non si conoscono, non essendo mai state distribuite capillarmente, ma che altrove hanno segnato la storia dell'intrattenimento casalingo. Questo è il caso della mitica quanto giapponese **PC ENGINE** prodotta dalla **NEC** e poi smerciata (poco e male) negli States e in Europa con il nome di **TurboGrafx-16 Entertainment SuperSystem**. Ufficialmente è la console che diede il via all'era **16-BIT**, anche se dentro di sé aveva una **CPU ancora a 8-BIT**. Comunque sia, fu un grande successo nella terra del Sol Levante, dando del filo da torcere alle coetanee console di casa **SEGA** e **NINTENDO**. Il suo punto a favore? Una grandissima varietà di trasposizioni *videuliche* di **manga** e **sparatutto a scorrimento** di ottima fattura. Oltretutto, non dimentichiamo, **fu la prima console ad introdurre come supporto il Compact Disc**! Per il resto i suoi giochi classici viaggiavano su delle schedine "proprietarie" chiamate **HU-CARD**, molto simili a quelle dei primi giochi del **SEGA Master System**. Se per tutte le console in circolazione funzionava bene la questione delle **mascotte** (pensiamo a Super Mario, a Alex Kidd/Sonic e così via), la Console di casa **NEC** aveva un simpaticissimo troglodita pelato, testone, di nome **BONK**, in costante ricerca di qualcosa da sgranocchiare. Il suo vero nome *giappo* era **PC-Genjin** dove "PC" stava per *Pithecanthropus Computerurus*. **BC Kid** in Occidente. Ovviamente, a parte il materiale giapponese, costosetto, è impensabile collezionare qualsivoglia oggetto legato alla versione Europea o Statunitense di questa console (pochi pezzi = prezzi alle stelle). Consiglio comunque di "rivivere" la **PC ENGINE** tramite gli emulatori classici, come il multipiattaforma ***Mednafen***. Giochi consigliati? Ovviamente tutti e tre quelli dedicati a

Bonk, poi **Bomberman 94'** e l'epilettico **Soldier Blade**.

TU CHIAMALA SE VUOI "RAPINA"

Una volta, su di un muro, lessi: "*Il tuo problema non è il lunedì, ma il capitalismo*". Ecco, quelle poche volte che sono d'accordo con questa frase

sono quando cerco di collezionare qualche bel "giochino" dei tempi che furono. **Dire, infatti, che i collezionisti se ne approfittino è un eufemismo**. Sia su e-bay che su altri canali troviamo "pezzi" assolutamente comuni (stampati in milioni di copie) a prezzi assurdi. Per non citare i tentativi di truffe con le varie "**repro**", copie esatte/falsi, ma ovviamente non indicati come tali e, ancora più ovviamente, spacciati a prezzi esorbitanti. A me è stato detto che è Libero Mercato. E poi anche che **se nessuno comprasse, questo non succederebbe**. Allora, sinceramente, un sincero "va a quel paese" a chi ne approfitta e un bel "va a quel paese" al Sistema che lo permette. Ecco, l'ho detto! :(

LO SAPEVATE CHE...

Nel famoso **Space Invaders** (1978, Taito) il fatto che i malefici alieni calassero sempre più veloci verso le nostre amati basi non fu una caratteristica voluta dal programmatore **Toshihiro Nishikado**. Bensì era semplicemente dovuto al fatto che, più navicelle si distruggevano,

più "peso" si liberava sullo schermo, più il processore gestiva il gioco in maniera sciolta. Da questa casualità, del tutto accidentale, nacque il concetto di "**curva di difficoltà**" nei videogame. Insomma, di necessità, virtù. E la Storia cambiò.

SEGUI IL CONIGLIO *TENGEN*

Piccola premessa: nei primi anni '80 **Nintendo**, onde evitare la catastrofica fine dell'**Atari**, schiacciata pochi anni prima da tonnellate di giochi di bassissima qualità che letteralmente ammazzarono il Mercato, decise di prendere **misure straordinari di sicurezza**. Queste erano le limitazioni ferree per chi

sviluppava titoli per la sua console NES: non più di **5 titoli** all'anno, per **2 anni esclusiva** assoluta Nintendo e dentro ogni cartuccia (fabbricata in numero limitato solo direttamente da Nintendo) un chip "d'avvio" (chiamato **10Nes**) che impediva l'avvio di giochi non "certificati" dalla casa madre. Condizioni veramente troppo strette per il Libero Mercato. Tra chi si ribellò a questo metodo ci fu una casa di produzione di nome **TENGEN**, sussidiaria proprio della quasi defunta **Atari**. Con un abile trucco da spie, gli avvocati **TENGEN** si introdussero nell'Ufficio dei Brevetti dove i diagrammi del 10Nes erano ospitati, ovviamente non consultabili. Si spacciarono per avvocati in missione per fare causa a tale brevetto pretendendo di vedere i diagrammi per intentare la causa. L'impiegato gli consegnò le schema (ripeto, segreto) e quindi **TENGEN** fu in grado di produrre propri giochi infilandoci una versione del 10Nes, diciamo, contraffatta, chiamata **RABBIT**. Ovviamente **Nintendo portò TENGEN in tribunale**, vincendo. Ma da allora il mondo dei videogiochi iniziò a mettere in discussione certi metodi restrittivi. Tutto grazie ad un… chip-coniglio!

SERATE RETROGAMING A MILANO

Tutti i venerdì, dalle ore 21.30 fino a mezzanotte, presso il circolo Arci CLUB 27 di via Demonte 8, dicono esserci postazione Retrogames.
Tutti i martedì, ore 19.30-22.00, presso Anfiteatro Martesana, PCOfficina allestisce piccolo angolo Retrogaming con emulazione Retropie.